

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan juga menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif (Munadi, 2010:7). Media pembelajaran memiliki tujuan yang ada didalamnya yang dimana untuk mengembangkan pembelajaran dengan sumber bahan yang ada didalam kelas sebagai penyalur pendidikan. Menyangkut media pembelajaran yang lebih tepatnya multimedia, yang diketahui media sendiri merupakan bahasa, yang dapat diartikan multimedia ialah beragam bahasa atau ada bahasa yang dapat diahami dengan indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba, dan lain sebagainya, atau dalam bahasa lain multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Kebutuhan akan media pembelajaran menjadi salah satu dasar dalam pembelajaran, seperti halnya media TIK atau yang lebih dikenal dengan Teknologi Informasi dan Komputasi. Media TIK dapat dijadikan bahan pembelajaran, yang dimana pembelajaran tersebut mempermudah guru dan juga siswa dalam proses belajar didalam kelas.

Berasal dari hasil observasi pada bulan oktober 2016 disalah satu Sekolah Dasar di daerah Kabupaten Malang yaitu SDN 2 Mulyoasri, dimana siswa kelas 2 pada pembelajaran Seni Budaya kurang antusias dengan pembelajaran yang dari hasil observasi memperlihatkan kurang menarik ini dikarenakan media yang ada didalam

kelas yang berupa gambar-gambar kurang dipergunakan oleh guru sebagai pendukung pembelajaran, maka pada saat pembelajaran siswa pada satu sisi pembelajaran SBK/SBDP yaitu pada seni musik dan seni rupa yang difokuskan pada menggambar ataupun menyanyi, hal tersebut yang menjadikan siswa kurang terasah kemampuannya dalam bidang SBDP, di samping itu metode pembelajaranyang diterapkan oleh guru masih monoton, dimana pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah dan berpaku pada buku pembelajaran siswa, media yang seharusnya ada sebagai pendukung pembelajaran juga minim ada didalam kelas 2. Hal tersebut dapat dikatakan tidak sesuai dengan kenyataan yang ada saat ini, dimana Teknologi dan Pengetahuan berkembang dengan pesat. Pembelajaran Seni Budaya pada saat ini memerlukan perhatian, baik keluarga, guru, dan juga sekolah. Oleh karena itu pembelajaran yang aktif dan kreatif dibutuhkan untuk pembelajaran agar siswa tidak jenuh dan bosan akan pembelajaran yang tengah berlangsung. Kebutuhan akan media yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih efektif dapat berupa media teknologi, seperti media berbasis multimedia yang memberikan bentuk pembelajaran secara audio ,visual dan kinestetik.

Teknologi dan Informasi sudah berkembang pesat pada saat ini, yang mana teknologi sudah menjadi bagian dalam dunia pendidikan dengan seiring perkembangan arus globalisasi sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung cepat, dan hal ini juga yang dapat mempengaruhi dunia pendidikan. Teknologi dan informasi saat ini di dunia pendidikan dijadikan media dalam pembelajaran yang dimana, media diartikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidikan dengan siswa (Sutikno, 2013). Dari hal tersebut media memiliki peranan penting dalam

pembelajaran siswa, yang dimana untuk memahami hal yang abstrak untuk dapat dipahami dengan mudah.

Proses pendidikan yang ada saat ini tidak hanya media dan juga sumber belajar yang dijadikan patokan namun juga ada metode, model, dan juga teknik yang dapat membantu seorang guru dalam proses pembelajarannya didalam kelas. Dengan pemilihan metode, model dan juga teknik yang tepat kepada siswa, siswa akan dapat menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan lebih mudah. Seperti model pembelajaran, yang dimana adalah sebuah deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer yang di sampikan (*Joyce and Weil*, 1980:1) dalam (Rusman, 2010:133). Selanjutnya Joyce mengatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu setiap siswa didalam kegiatan pembelajarannya. Dan juga salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah model pembelajaran berbasis komputer.

Model pembelajaran yang berbasis komputer juga terdapat model yang mendukung, antara lain dengan model tutorial. Didalam model tutorial bentuk belajar yang dimana pembelajaran khusus yang menggunakan micro komputer untuk tutorial pembelajaran. Program tutorial menggunakan perangkat lunak dimana yang ada didalamnya berisi soal dan materi pembelajaran. Tutorial dalam program pembelajaran berbasis komputer merupakan penyampaian pembelajaran yang dimana berisikan teks, audio, grafik, animasi yang tampak ditunjukan pada layar proyektor yang didalamnya menyediakan pengorganisasian materi, soal-soal latihan, dan pemecahan masalah. Jika respon siswa tepat akan pembelajran ini, komputer akan

terus berjalan pada program, namun jika ada kesalahan yang terjadi maka aplikasi akan mengembalikan kepada dimana siswa melakukan kesalahan. Salah satu aplikasi pendukung dalam pembuatan desain pembelajaran berbentuk tutorial yang dapat digunakan salah satunya adalah aplikasi *Aurora 3D Presentation*.

Aurora 3D Presentation adalah standar program untuk pembuatan presentasi yang didalamnya memiliki kemampuan pengolahan grafis, animasi, audio, dan juga video yang semua diakomodasikan dalam satu bentuk aplikasi. Dalam *Aurora 3D Presentation* pengoprasian bisa dikatakan tidak terlalu sulit dikarenakan dalam pemrogramannya tidak terlalu jauh dari kebanyakan program komputer seperti *PPT/Power Point Presentation*, namun di dalamnya lebih memiliki keunggulan dari desain dan pemrograman yang tidak begitu sulih, berbeda dengan macro media flash yang dimana sistem pemrogramannya terlalu sulit dan juga membutuhkan waktu yang lumayan lama dalam pembuatannya, dalam *Aurora 3D Presentation* hasil dari aplikasi ini berbentuk *3D/3 Dimension* yang pastinya menjadi keunggulan aplikasi tersebut. Kelebihan dari aplikasi *Aurora 3D Presentation* ini adalah media ini memiliki fitur-fitur presentasi yang didalamnya berisikan hampir menyerupai dengan aplikasi presentasi pada umumnya, yang didalamnya berupa grafik, editing picture, video, audio, dan juga animasi yang dapat digerakan. Salah satu pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar materi Seni Budaya yang dapat divisualisasikan dalam kegiatan proyeksi sederhana untuk siswa tingkat SD.

Kelebihan dari media *Aurora 3D Presentation* ini dari media yang lain merupakan kemudahan dari aplikasi lainnya, yang di dukung berbagai jenis konten. Gambar, Teks, Video, Model 3D, Tabel, Navigasi, Gambar Wall, data Grafik, Partikel. Mudah dalam pembuatan slide presentasi dengan mengambil dari template yang tersedia, meliputi : template presentasi banyak, template slide, template animasi.

Dapat dipublikasikan dalam berbagai format. Dapat dijalankan secara langsung atau diekspor sebagai urutan gambar, video, dan image. Yang dapat menjadikan media *Aurora 3d Presentation* menjadi kelebihannya.

Untuk mengatasi kebutuhan akan media pembelajaran berbasis multimedia, maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan mengenai pembelajaran seni budaya yang dimana akan berbasis multimedia yang berjudul “Pengembangan Media *Aurora 3D Presentation* pada Materi Seni Budaya pada Siswa Kelas 2 SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Aurora 3D Presentation* dalam materi pembelajaran seni budaya kelas 2 SD?
2. Bagaimana respon siswa akan media *Aurora 3D Presentation* dalam materi pembelajaran seni budaya kelas 2 SD?

C. Tujuan penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk pengembangan media *Aurora 3D Presentation* dalam materi pembelajaran seni budaya kelas 2 SD.
2. Untuk mendeskripsikan respon siswa akan media *Aurora 3D Presentation* dalam materi pembelajaran seni budaya kelas 2 SD.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan aplikasi ini ialah media perangkat pembelajaran seni budaya berbasis audio visual. Yang berupa media *Aurora 3D Presentation* yang dikemas secara praktis dalam bentuk perangkat lunak komputer sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran melalui pemanfaatan *aurora 3D Presentation* merupakan media belajar interaktif yang memungkinkan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar dan memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* berisi tentang gambar animasi bergerak dan memungkinkan terjadinya suatu kondisi interaktif antara peserta didik dengan media pembelajaran, terdapat hubungan timbal balik antara peserta didik dengan media pembelajaran.

Selanjutnya bagian pada media yang menggunakan software *Aurora 3D Presentation* akan menggunakan warna biru yang dipadukan dengan warna langit yaitu putih biru muda, dan ukuran huruf yang tidak terlalu besar juga tidak terlalu kecil, yang nanti di dalamnya akan dimasukkan konten pembelajaran seni budaya yang berupa gambar, video, dan file audio yang sesuai dengan RPP yang dibuat.

Spesifikasi secara rinci:

1. Dari konten

a. Animasi aplikasi

Bentuk dari animasi tersebut berupa *shade* yang ada di dalam software *Aurora 3D Presentation* yang dapat dirubah menjadi animasi bergerak.

b. Materi seni budaya irama dan melodi

Memiliki unsur pembelajaran sebagai berikut.

Mapel	: Seni Budaya
SK	: Mengenal unsur musik
KD	: Membedakan antara nada dengan irama
Indikator	: Membedakan irama dan melodi melalui lagu
Tujuan	: Untuk mengetahui perbedaan antara nada dengan irama

c. Video lagu kampungku

Pada bagian video pembelajaran akan menggunakan lagu kampungku ciptaan dari A.T Mahmud yang direcycle oleh penyanyi Maissy Pramaissela dalam bentuk format WMV.

2. Dari produk

- a. Software Aurora 3D Presentation sebagai produk utama
- b. Warna biru sebagai dasar dekstop
- c. Background video awan putih yang dipergunakan sebagai video pendukung warna
- d. Dapat diputar melalui komputer

Oleh karena itu media pembelajaran melalui pemanfaatan *Aurora 3D Presentation* untuk materi pembelajaran seni budaya menggunakan beberapa gambar dan animasi yang dibuat untuk menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pada bagian ini pengembangan media aplikasi *Aurora 3D Presentation* memiliki tujuan untuk dijadikan sebagai aplikasi penyalur pembelajaran kepada peserta didik, yang dimana pada keadaan saat ini pada sekola yang di teliti, minat akan pembelajaran saat ini kurang di minati atau minim akan disukai siswa. Pada saat yang sama peneliti ining merubah keadaaan yang terjadi menjadi yang diinginkan dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran yang akan dipergunakan tersebut.

Dari penjelasan diatas perubahan kondisi dari yang ada untuk menjadi kondisi ideal yang berkeharusan kondisi tersebut harus dirubah. Dikarenakan tujuan awal dari penelitian ini untuk dapat merubah kondisi siswa yang kurang berminat akan pembeljaran seni budaya menjadi menyukai pembelajran tersebut. Namun tidak hanya itu saja, dari penelitina ini juga dapat dipergunakan untuk dijadikan salah satu media pemebelajaran yang dimana menyangkut berbagai mata pelajaran yang ada pada kurikulum KTSP(kurikulum tingkat satuan pendidikan), dengan tujuan yang lebih luas sebagai pemecah masalah dalam pembelajaran yang dimana lebih luas lagi.

Media *Aurora 3D Presentation* ini bertujuan untuk meningkatkan minat, perhatian danpemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga akan terciptapembelajaran yang telah direncanakan. Untuk lebih jauhnya, pentingnyapengembangan media *Aurora 3D Presentation* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk Siswa

- a. Membantu siswa untuk mengerti pembelajaran tentang seni budaya kelas 2 SD.

- b. Memudahkan pembelajaran dengan membuat pembelajaran lebih menarik.

2. Untuk Guru

- a. Mempermudah guru dalam menyapaikan materi pembelajaran seni budaya kelas 2 SD.
- b. Mendorong guru untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.
- c. Meminimalisir verbalisme atau mengguakan kosakata dalam kegiatan pembelajaran.

3. Untuk Sekolah

- a. Memberikan suatu masukan dalam pembelajaran seni budaya dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran.
- b. Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran di sekolah.

4. Untuk Peneliti

- a. Sebagai salah satu kegiatan yang dapat menunjang pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran.
- b. Memberikan suatu pengembangan media yang aktif, interktif, inovatif, efektif, dan juga menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan dengan latar belakang yang menjadi masalah dalam penelitian yang dimana kurangnya minat siswa dalam mempelajari seni budaya. Peneliti

bermaksud menyelesaikan masalah dengan menggunakan media *Aurora 3D Presentation* untuk anak kelas 2 SD dan yang bertujuan untuk menggali informasi materi yang ada pada anak dalam materi pembelajaran seni budaya.

1. Asumsi

Peserta didik di SDN Mulyoasri 2 dapat mengoperasikan komputer dan ada komputer sebagai alat pembelajaran teknologi. Siswa mampu dan cukup menguasai akan teknologi yang ada di sekolah.

2. Keterbatasan

Pembuatan media ini terbuat dari aplikasi *Aurora 3D Presentation* yang dimana software ini dapat membuat desain penyampian materi dalam bentuk animasi, presentasi yang menarik dan dinamis. Keterbatasan dalam penelitian ini ialah kemampuan yang dimiliki peneliti masih kurang akan pengembangan multimedia dan keterbatasan akan material dalam kemampuan sistem komputer. Pada media memiliki keterbatasan akan konten materi dan juga icon media yang dijadikan materi pendukung media.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan peningkatan produk yang sudah ada yang nantinya produk tersebut akan di ujicoba. Ujicoba pada produk yang akan dikembangkan melalui proses-proses pada tahap analisis produk.

2. Materi Seni Budaya

Materi Seni Budaya merupakan pembelajaran yang dimana berisikan tentang ilmu seni dan juga memahami tentang kebudayaan suatu daerah maupun bangsa.

3. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segalasesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

4. Media *Aurora 3D Presentation*

Media *Aurora 3D Presentation* merupakan sebuah tool untuk membuat *slide presentasi 3D*. Dengan perangkat lunak ini dapat dengan mudah menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar, teks, model video, dan data, dan memilih banyak cara untuk menampilkan konten presentasi. Aurora Presentasi 3D memiliki banyak jenis model presentasi dan dapat membuatnya dari template dengan mudah.